

 XBOX 360





ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

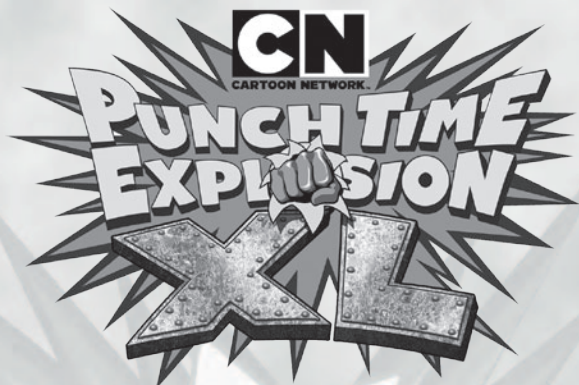
Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

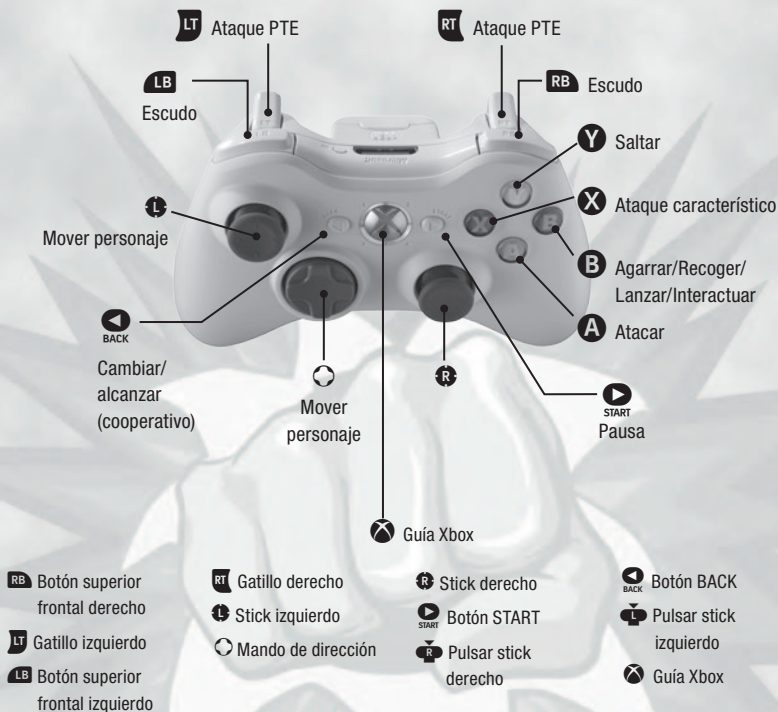


Índice

Controles	2
Xbox LIVE	2
Modos de juego	3
Ataques normales	4
Ataques de K.O.	4
Ataques característicos	4
Lanzamientos	4
Bloqueo/escudo	5
En el suelo	5
Saltar	5
Objetos	6
Personajes de apoyo	6
Ataques sinérgicos	6
Punch Time Explosions	7
Credits	8
Legal	8

Controles:

Mando Xbox 360



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Modos de juego:

MODO HISTORIA:

¡Descubre una historia de lo más original que te fascinará! Juega con tus personajes de Cartoon Network favoritos y derrota a la misteriosa fuerza que está haciendo que los villanos se unan y los universos entren en conflicto. ¡Reúne fuerzas y combatientes y prepárate para la batalla definitiva en Cartoon Network: Punch Time Explosion XL! Incluso puedes jugar partidas cooperativas con hasta 4 jugadores.

COOPERATIVO: Para jugar a esta modalidad, activa todos los mandos que vayáis a usar y selecciona “Cooperativo” en el menú del modo Historia. A continuación, elige el número de jugadores. Puedes volver a este menú en cualquier momento para configurar los ajustes de la partida cooperativa.

MODO BATALLA:

ESTÁNDAR: Reglas normales para luchar hasta contra tres oponentes —controlados por otros jugadores o por la IA del juego— en uno de los 26 escenarios de combate.

PERSONALIZADA: Personaliza el tiempo, las vidas, los objetos y los personajes de apoyo para crear combates únicos.

MODO PTE: Reúne tantos orbes de energía como puedas en menos de 1 minuto para ganar el combate. No pierdas de vista las vidas que tengas; si te quedas sin vidas, perderás.

MODO DRONES: Compite con hasta 3 CPU o amigos mientras resistes una oleada tras otra de drones.

MODO ARCADE: Juega y sigue la trama particular de cada personaje. Ascende hasta llegar a lo más alto luchando y derrotando a un enemigo tras otro.

MODO ENTRENAMIENTO: Practica con tus personajes favoritos y elige el comportamiento de la IA.

DIFICULTAD DE IA: Aquí se especifica cómo de difíciles serán los contrincantes automáticos del juego (CPU).

OPCIONES:

Sonido: Sube o baja el volumen de los efectos especiales, la música y las voces.

Controles: Asigna cualquier botón a la acción que quieras y diseña tu propia disposición de controles.

Créditos: Conoce a la maravillosa gente que participó en la creación de Cartoon Network: Punch Time Explosion XL.

Trucos: Introduce aquí tus códigos de trucos.

EXTRAS:

Récords: Muestra los mejores tiempos empleados para completar cada fase de los 10 niveles del modo Historia.

Estads.: Muestra los resultados de los modos Historia y Batalla en el perfil seleccionado.

Videos: Reproduce los vídeos que se han desbloqueado en el modo Historia.

Biografías: Aquí puedes ver los modelos de los personajes así como una descripción detallada de cada personaje.

TIENDA:

Gana puntos por derrotar a oponentes, recoger cubos de energía y acabar rápido los niveles del modo Historia. Gasta aquí tus puntos.

NIVEL:

Niveles nuevos para usar en modo Batalla.

Ataques normales:

Cada personaje puede realizar ataques normales con el botón Atacar. Para dirigir el ataque, mantén pulsado hacia adelante, hacia arriba o hacia abajo.



El ataque neutral puede generar un combo de 3 golpes si se pulsa con rapidez.

Mantener pulsado Izquierda/ Derecha à [Atq.]	el personaje golpea hacia delante mientras camina
Mantener pulsado Abajo à [Atq.]	el personaje golpea hacia abajo estando agachado
Mantener pulsado Arriba à [Atq.]	el personaje golpea alto cuando mira hacia arriba
[Atq.] (Repetir)	el personaje golpea hacia delante (combo opcional de 3 golpes) estando quieto y de pie

Ataques de K.O.:

Si se pulsa el botón Atacar al tiempo que se mueve el stick analógico en una dirección, el personaje realiza un ataque de K.O. con el que hay más posibilidades de derribar al contrario que con ataques normales. También puedes cargar los ataques de K.O. manteniendo pulsado el botón Atacar y soltándolo cuando quieras ejecutarlo. Los ataques cargados causan más daño y lanzan a los rivales aún más lejos.



Para contrarrestar un ataque de K.O. que te haya lanzado por los aires, pulsa el botón Saltar. Esta táctica evitará que tiren a tu personaje del escenario y que te eliminen de la batalla.

Izquierda/Derecha + [Atq.] (al mismo tiempo)	el personaje golpea hacia delante
Abajo + [Atq.] (al mismo tiempo)	el personaje golpea a su alrededor
Arriba + [Atq.] (al mismo tiempo)	el personaje golpea hacia arriba

Ataques característicos:

Cada personaje cuenta con cuatro ataques exclusivos que son visualmente representativos. Por ejemplo, Ben Tennyson se transforma en sus formas alienígenas si pulsas el botón de Ataque característico, y también si lo haces al mismo tiempo que mueves el stick analógico hacia delante, hacia abajo o hacia arriba. Estos ataques pueden utilizarse en cualquier momento y causan distintos efectos según el personaje que los utilice.

Lanzamientos:

Los jugadores pueden lanzar a sus oponentes poniéndose cerca de ellos y pulsando el botón Agarrar. Los lanzamientos causan un daño mínimo, pero tienen un gran potencial de derribo.

Si un jugador tiene un objeto en la mano y pulsa el botón Agarrar, lanzará el objeto en la dirección hacia la que esté pulsando. Los objetos lanzados recorren rápidamente la pantalla y dañan al contrincante sobre el que impactan.

Bloqueo/escudo:

Los jugadores pueden bloquear o detener golpes y adoptar una postura defensiva; así se crea un escudo visible que los protege del daño. El escudo se regenera mientras no se usa. Sin embargo, si mantienes pulsado demasiado tiempo el botón del escudo, se gastará y quedarás momentáneamente aturdido.

Tip: Mientras te proteges, puedes rodar a izquierda o derecha para esquivar ataques y recorrer distancias cortas.

En el suelo:

Cuando un jugador está tirado en el suelo, tiene varias formas de levantarse. Puedes ponerte rápidamente de pie pulsando el botón Arriba. Si pulsas Izquierda o Derecha, rodarás hacia ese lado.

Tip: Si pulsas el botón Atacar puedes ejecutar un ataque desde el suelo que te permita levantarte. Sea cual sea el método que elijas, dispondrás de un breve periodo de invulnerabilidad para no estar indefenso mientras te pones en pie.

Saltar:

Los jugadores pueden saltar usando el botón Saltar y realizar ataques normales y especiales en el aire. La mayoría de personajes pueden realizar un doble salto (pulsando el botón Saltar una vez que estás en el aire), pero son muy pocos los que pueden dar un salto múltiple. Para dirigir el aterrizaje hacia la dirección deseada, mantén pulsado Izquierda o Derecha. Para dar saltos cortos, “pulsa ligeramente” el botón Saltar; esto es útil para saltar distancias y alturas más cortas durante las batallas y en los niveles del modo Historia.

Tip: Pulsando el botón de Ataque característico + Arriba, puedes elevar al personaje en el aire; también puedes usarlo para dar un salto adicional. Una vez ejecutado este Ataque característico en el aire, el personaje no podrá realizar ninguna otra acción hasta que toque el suelo o sea golpeado por otro personaje. Así pues, si te derriban hacia el borde izquierdo y necesitas recuperar la posición con un salto para no perder una vida, con la mayoría de personajes lo mejor que puedes hacer es mantener pulsado Derecha, pulsar Saltar, volver a pulsar Saltar y después pulsar Ataque característico + Arriba. Esa es, por lo general, la mayor distancia que un personaje puede recorrer en el aire.

Tip: Estando en el aire, el jugador puede mantener pulsada la palanca analógica hacia abajo para que su personaje descienda más rápido, lo cual resulta útil para evitar ataques aéreos o si quieres llegar al suelo antes.

Objetos:

Cartoon Network: Punch Time Explosion XL cuenta con diversos objetos que añaden más diversión a unas luchas ya de por sí frenéticas. Los objetos se agrupan en las siguientes categorías:

Consumibles: se activan solos al recogerse (salud y potenciadores)

Objeto arrojadizo: pueden lanzarse al rival una vez y causan diversos efectos

Lanzaproyectiles: armas que se recogen y sirven para disparar varias veces a los contrincantes

Armas cuerpo a cuerpo: el personaje puede utilizarlas al recogerlas

Huevos de Coco: recipiente con otros objetos dentro.

Los objetos aparecen al azar en una de las diversas ubicaciones predeterminadas en cada nivel. Para recogerlos basta con ponerse encima de ellos y pulsar el botón Agarrar. Una vez equipado con el objeto, el botón Atacar se adapta al contexto y realiza la acción que corresponda al objeto en cuestión.

Personajes de apoyo:

En Cartoon Network: Punch Time Explosion XL, los personajes pueden llamar a sus amigos para que les ayuden en las peleas. Los personajes de apoyo se activan al recoger los cubos de apoyo (cajas de cuadros negros y blancos con un signo de interrogación) durante la partida; estos personajes intervendrán brevemente en la lucha para ayudar al jugador. Suelen causar bastante daño, afectan a gran parte de la pantalla y tienen capacidad de dejar K.O. Los personajes de apoyo siempre realizan la misma acción. Lo normal es usar unos cuantos apoyos en cada combate.

Ataques sinérgicos:

Cada personaje dispone de una variedad especial de apoyos llamada Ataque sinérgico que se activa cuando éste se asocia con determinado personaje de apoyo. Por ejemplo, el Ataque sinérgico de Ben Tennyson comienza al activar un cubo de apoyo que contenga a Fred Fredburger. Sabrás que se ha iniciado el Ataque sinérgico porque verás una secuencia cinemática especial (parecida a la de las PTE).



Activa tantos cubos de apoyo como puedas para descubrir todos los Ataques sinérgicos.

Punch Time Explosions:

Las Punch Time Explosions son exclusivas de cada personaje y otorgan temporalmente grandes ventajas sobre los rivales. Por ejemplo, cuando Dexter activa su Punch Time Explosion, se mete en su robot de lucha personalizado para acabar con sus oponentes. Lo normal es usar una Punch Time Explosion o dos por combate.

Para activarlas, el indicador PTE debe estar esté lleno. Dicho indicador se rellena al recoger cubos de energía.

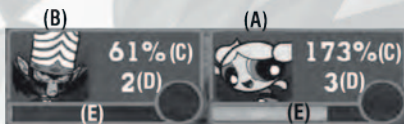


Si un jugador recibe un golpe fuerte, soltará los cubos de energía. Entonces, cualquier otro jugador podrá recoger los cubos para rellenar su indicador PTE. Este indicador solamente se vacía al utilizar la Punch Time Explosion.

Imagen del rival (A): Muestra al contrincante, cuánto daño ha recibido y cuántas vidas le quedan.

Imagen de jugador (B): Muestra la imagen del personaje que está usando el jugador.

Daño recibido (C): Muestra el daño que ha sufrido el jugador. Normalmente, los jugadores corren peligro de ser arrojados fuera del escenario cuando están cerca del 100%.



Vidas (D): Muestra cuántas vidas le restan al jugador. Cuando quedan K.O., los jugadores pierden una vida, pero reaparecerán hasta que no les queden más. Si se juega en dificultad "Fácil" en modo Historia, el número de vidas es infinito, por lo que aquí no se mostrarán vidas.

Indicador PTE (E): Muestra la energía que ha acumulado el jugador. Cuando este indicador está lleno, pueden realizarse Punch Time Explosions.

Credits:

OG INTERNATIONAL LTD:

CEO: Jim Scott

Producer: David Wiltshire

Marketing Executive: Emma Jenkins

UK & Eire Sales Manager: Akbar Ali

Financial Controller: Tracey Buckingham

Accounts: Victoria White

Operations & Logistics: Dom Lack

Customer Management - Online:

Emma Scott

O-Games, Inc General Manager: Greg Lanz

SPECIAL THANKS TO:

CRAVE GAMES

LOCALSOFT

PAPAYA STUDIO

TRIPLE A TESTING

TUFF KAT ENTERTAINMENT

Legal

© 2012 Papaya Studio. All Rights Reserved. Cartoon Network: Punch Time Explosion XL © 2012. Published by OG International Ltd. O-Games and the O-Games Logo are registered trademarks of OG International Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Created and distributed under license from Cartoon Network® © 2012 All rights reserved. Cartoon Network, the logo, BEN 10 ULTIMATE ALIEN, CHOWDER, CODENAME: KIDS NEXT DOOR, DEXTER'S LABORATORY, FOSTER'S HOME FOR IMAGINARY FRIENDS, THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY, JOHNNY BRAVO, THE MARVELOUS MISADVENTURES OF FLAPJACK, THE POWERPUFF GIRLS, SAMURAI JACK and all related characters and elements are trademarks of © Cartoon Network.





OG International Ltd, 5 Jupiter House, Calleva Park,
Berkshire, RG7 8BB

© 2012 Papaya Studio. All Rights Reserved. Cartoon Network: Punch Time Explosion XL © 2012. Published by OG International Ltd. O-Games and the O-Games Logo are registered trademarks of OG International Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.